

## **PENGARUH PENERAPAN PEMBELAJARAN LANGSUNG BASKET MINI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang)**

**Akhmad Resi Wardana**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, [akhmadresi@gmail.com](mailto:akhmadresi@gmail.com)

**Dwi Cahyo Kartiko**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat unggul secara watak dan ilmu. Dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengembangkan potensi dalam bidang olahraga perlu memperhatikan kemampuan dan bakat peserta didik secara menyeluruh, dalam pelaksanaan permainan bola basket oleh siswa sekolah dasar tentu akan mengalami kesulitan sehubungan dengan kemampuan serta tingkat usia. Banyaknya aturan dan belum sesuai untuk melakukan bola basket dengan ukuran yang standart dan pemberian materi pembelajaran juga disesuaikan dengan usia, pertumbuhan, perkembangan siswa. Sehingga akan lebih baik diberikan materi bola basket mini karena permainan ini memang untuk anak usia sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan basket mini melalui pembelajaran langsung terhadap tingkat keberhasilan *dribble* bola basket dan seberapa besar pengaruh penerapan basket mini melalui pembelajaran langsung terhadap tingkat keberhasilan *dribble* bola basket. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Satu Atap Lesanpuro 2 Malang dengan jumlah populasi 26 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil pada penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang hal ini dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji t yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,020 > 2,060$ ).

**Kata Kunci :** Basket Mini, Hasil Belajar, *Dribble*

### **Abstract**

The purpose of national education is to develop the potential of learners to achieve superior society in nature and science. In physical education, sports and health to develop the potential in the field of sports need to consider the abilities and talents of learners as a whole, in the implementation of the game of basketball by elementary school students would experience difficulties with respect and age levels. Many rules and not according to the standard size basketball and the provision of learning materials are also adjusted for age, growth and development of students. So it would be better given material mini basketball because this game is for elementary school-age children. The purpose of this study was to determine the effect of the application is there any mini basketball through direct learning to dribble success rate basketball and how much influence the implementation of the mini basketball through direct learning to dribble success rate basketball. This research target is the Public School fifth grade student of One Roof Lesanpuro 2 Malang with a total population of 26 student. Kind of research is experimental research using the design study one group pretest-posttest design. Based on the result of the study concluded that there is a learning outcome dribble a basketball in the fifth grade Public School student One Roof Lesanpuro 2 Malang, this can be proved from the calculation of the t-test showed that the count  $>$  t-table ( $5,020 > 2,060$ ).

**Keywords :** Mini Basketball, Learning Outcomes, *Dribble*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan untuk kemampuan watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Undang-Undang Dasar RI no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 3). dalam Implikasi diterbitkannya Peraturan

Pemerintah Nomor 32 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan ialah perubahan model pendekatan pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah pendekatan pembelajaran tematik terpadu atau yang seringkali disebut sebagai tematik integratif.

Pendidikan terpadu SD-SMP (Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama) Satu Atap atau yang lebih dikenal masyarakat dengan sebutan sekolah Satu Atap. Sekolah Satu Atap merupakan model pendidikan berbeda

jenjang pendidikan SD dan SMP yang pelaksanaan kegiatan belajar mengajarnya berlangsung pada satu tempat.

Satu Atap merupakan program yang diselenggarakan untuk daerah yang masuk ke dalam kriteria 3T (terpencil, terpencar, dan terisolir). Program pendidikan dasar terpadu SD-SMP Satu Atap ini merupakan penyelenggaraan pendidikan yang mencakup SD dan SMP yang sekolah pengelolaannya terpadu. Pendirian sekolah ini bertujuan untuk mempercepat penuntasan program wajib belajar sembilan tahun dan meningkatkan mutu pendidikan dasar.

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Dunia pendidikan tentu memiliki standar pemberian materi yang harus diberikan serta yang mana belum dapat diberikan. Pemberian materi dalam suatu pembelajaran tentu disesuaikan dengan tingkat usia dan strata pendidikan yang ditempuh. Pemilihan bahan ajar yang sesuai saat proses pembelajaran dapat memberikan suasana nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Pemberian materi yang tidak sesuai dengan tingkat kemampuan anak akan menimbulkan permasalahan mengenai pemahaman siswa saat mengikuti pembelajaran

Demikian pula dengan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK), dalam pemberian materi juga disesuaikan dengan usia, pertumbuhan, perkembangan siswa. Seringkali mengabaikan hal tersebut terutama dalam pemberian materi permainan. Sebagai contoh olahraga bola basket yang memiliki pengelompokan berdasarkan usia. Namun sampai saat ini masih terlihat, pemberian materi permainan bola basket pendidikan jasmani menyerupai dengan permainan bola basket senior yang dipakai usia dewasa. Adapun Karakteristik anak SD antara lain senang bermain, senang bergerak, dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung. Salah satu olahraga permainan beregu yang diajarkan pada mata pelajaran PJOK di SD adalah bola basket. Dalam pembelajaran materi bola basket memiliki beberapa materi pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan yaitu *dribble*

*Dribble* merupakan pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan atau menggiring bola bola dilantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul. *Passing* merupakan gerakan mengumpan atau melemparkan ke arah teman. *Shooting* merupakan mencetak angka atau *free-throw* adalah ketika bola dalam pegangan tangan (kedua tangan) seorang pemain dan kemudian dilemparkan ke udara ke arah keranjang. (FIBA *Basketball Rules* 2014).

Pembelajaran langsung merupakan suatu metode pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan siswa tentang pengetahuan yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan cara mengajarkan secara langkah demi langkah untuk membantu siswa sesegera mungkin mengetahui materi pembelajaran dan keterampilan yang

sederhana maupun kompleks. Dengan ini secara nyata guru memberikan contoh sekaligus menjadi tugas gerak siswa yang harus dicapai dalam pembelajaran langsung.

Menurut Irham dan Wiyani (2013:124) Hasil belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan oleh individu siswa untuk memperoleh informasi, pengetahuan-pengetahuan baru ataupun keterampilan lingkungan sekitarnya. Individu akan dikatakan telah belajar apabila telah ada perubahan yang nyata menuju keadaan yang lebih baik, dalam bentuk adanya perubahan struktur kognitif,afektif dan psikomotorik

Belajar sebagai sebuah proses pada dasarnya melibatkan banyak hal dan komponen yang disadari atau tidak akan berdampak terhadap proses dan hasil belajar itu sendiri. Dampak dalam belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut dapat berupa kecepatan atau kelambatan individu dalam belajar dan berhasil atau tidaknya mencapai tujuan-tujuan belajar dalam prestasi.

Permainan bola basket mini belum begitu dikenal dikalangan pelajar di Indonesia selama ini khususnya pada siswa SD. Bentuk permainan bola basket yang diberikan pada anak usia dini cenderung sama dengan permainan yang dilakukan oleh pemain senior. Permainan bola basket mini merupakan permainan bola basket yang sudah ada peraturan permainannya dan telah disesuaikan dengan usia dini antara 7-12 tahun.

Permainan bola basket mini dapat diartikan sebuah permainan untuk anak laki-laki maupun perempuan yang berusia 7-12 tahun, dimainkan oleh 2 regu dengan 5 pemain tiap masing-masing regu dengan tujuan memasukkan bola ke keranjang lawan untuk memperoleh angka dan mencegah lawan membuat angka (FIBA *Mini Rules* 2005:3).

Bola basket mini tiang yang digunakan 2,65meter bukan 2,75meter seperti tinggi tiang standar profesional. Demikian pula dengan ukuran bola, jika pemain profesional menggunakan bola ukuran 7, basket mini menggunakan ukuran 5.

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.(FIBA *Basketball Rules* 2014:1. Bola bisa dibawa maju ke keranjang lawan dengan cara *dribble* atau mengumpan. Menurut Oliver (2007:vi) Bola basket sendiri adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggermarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti *shooting*, *passing*, dan *dribble*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan, adalah prasyarat agar berhasil dalam permainan olahraga ini.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian adalah tentang “ adakah pengaruh hasil belajar *dribble* melalui penerapan basket mini

Dalam penelitian ini,akan mengambil materi bola basket khususnya *dribble* merupakan teknik dasar paling sering dipakai dalam permainan. Mengambil materi bola

basket karena bola basket sangat digemari anak sekolah tingkat atas. Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Pembelajaran Langsung Basket Mini Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket”**.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat di antara variabel (Maksum, 2012:65). Sedangkan penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol/manipulasi semua variabel yang relevan. Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal, yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada peserta didik.

Menurut Maksum (2009:40) Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V siswa SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang yang berjumlah 26 siswa.

Desain rencana penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui secara pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97).

Dalam pengambilan data instrument yang digunakan yaitu tes *dribble*

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, dapat dilihat bahwa pada saat *pre-test* untuk nilai rata-rata (*mean*) dari 26 siswa 26,85, sedangkan rata-rata untuk *post-test* 19,89 dengan standar deviasi *pre-test* 8,346 dan standar deviasi *post-test* 4,379 yang memiliki nilai varian *pre-test* sebesar 69,665 dan nilai varian *post-test* 19,181. Dengan nilai maksimum *pre-test* sebesar 55,82 dan nilai maksimum *post-test* sebesar 28,32. Dengan nilai minimum *pre-test* sebesar 17,51 dan nilai *post-test* sebesar 12,34. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa penerapan basket mini terhadap hasil belajar *dribble* antara *pre-test* dan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 25,95%.

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 20.

**Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

|                       | <i>Pre-Test</i> | <i>Post-Test</i> |
|-----------------------|-----------------|------------------|
| <b>P value</b>        | 0,193           | 0,990            |
| <b>Mean</b>           | 28,65           | 19,89            |
| <b>Uji kenormalan</b> | Normal          | Normal           |

di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan (*p value*) *pre-test* lebih dari  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal. Sedangkan pada *post-test* nilai signifikan (*p value*) *post-test* lebih dari  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh *small side games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis terlebih dahulu akan dianalisa tingkat kesetaraan skor *pre-test* kelas eksperimen dengan uji-t. Hasil uji-t terhadap *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut,

**Tabel 2 Hasil Paired Samples T-test**

| Variabel         | Mean  | T     | P value |
|------------------|-------|-------|---------|
| <i>Pre-Test</i>  | 28,65 | 5,020 | 0,000   |
| <i>Post-Test</i> | 19,89 |       |         |

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas didapat P value  $0,000 < \alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari hasil *test* setelah pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* penggunaan basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang.

Pengaruh penggunaan basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang dipergunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{MD}}{\text{Mpre}} \times 100\% \\ &= \frac{6,97}{26,86} \times 100\% \\ &= 0,2595 \times 100\% \\ &= 25,95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar *dribble* bola basket sebesar 25,95% setelah diberikan perlakuan basket mini dalam materi *dribble* bola basket

## PEMBAHASAN

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil tentang pengaruh penerapan pembelajaran langsung basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dengan hasil skor *dribble* sebelum diberikan *treatment*



yang menggunakan analisis aplikasi komputer IBM SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*) for windows *evaluation release 20* pada saat *pre-test* di dapatkan nilai rata-rata(mean) 28,65 serta titik tengah atau median dari hasil keseluruhan *pre-test* 24,72. Pada standar deviasi di dapatkan nilai sebesar 8,346 dan nilai varian sebesar 69,665. Hasil pada perolehan nilai pada *post-test* didapatkan nilai 19,89 dan pada median nilai *post-test* didapatkan nilai 19,24. Pada standar deviasi di dapatkan nilai 4,379 dengan varian 19,181.

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui hasil *Pvalue* pada saat *pre-test* 0,193 dan *Pvalue* saat melakukan *post-test* 0,990. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* berasal dari data normal karena *Pvalue* lebih besar daripada  $\alpha$  (0,05).

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui untuk hasil perhitungan uji beda, nilai *Pvalue* lebih kecil dari pada  $\alpha$   $0,000 < \alpha$  (0,05) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada pembelajaran langsung basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Berdasarkan dari perhitungan presentase dengan hasil 22,95% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup setelah *treatment*.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh penerapan materi ajar *dribble* bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Satu Atap lesanpuro 2 Malang menggunakan pembelajaran langsung basket mini, yang dapat dilihat dari analisis data yaitu besar  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,020 > 2,060$ ).
2. Besarnya peningkatan penerapan materi ajar *dribble* bola basket pada siswa SD Negeri Satu Atap Lesanpuro 2 Malang adalah 25,95%.

### Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah :

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan sebuah materi yang tepat khususnya dalam materi bola besar permainan bola basket guna meningkatkan teknik dasar bola basket.
2. Bagi peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan bermain bola basket dalam melakukan keterampilan *dribble* berdasarkan analisa dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2010. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta. Era Intermedia

Depdiknas. 2008. *Panduan Pelaksana Pengembangan SD-SMP Satu Atap*. Jakarta: Depdiknas

Hartono, Soetanto dkk. 2015. *Pendidikan Jasmani*

FIBA. 2014. Terjemahan PP PERBASI. *Peraturan Bola Basket*. Tanpa Penerbit

FIBA. 2005. *MiniBasketball Rules*. Tanpa Penerbit.

Irham dan Wiyani. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya. Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. *Psikologi Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press.

Mohaimin. 2014. Construction of Passing Ability Test for Basketball. *International Journal of Multidisciplinary Research and Development*. Vol.1(7): 94-96.

Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Pardijono dan Yulfdinata, Afifan. 2014. *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Unesa University Press.

Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Tanpa Penerbit

Septi, Ikke. 2016. *Penerapan Permainan Bola Basket Dengan Modifikasi Lapangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Kelas V SDN Durung Bedug Candi Sidoarjo*. Surabaya. PPs Universitas Negeri Unesa.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 (2003). Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Biro Hakim dan Organisasi Sekretaris Jendral Departemen Pendidikan Nasional.